

**SKATE AND BMX PARK CENTRE
KOTA SERANG**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik**

Oleh:

MENTARI KHANZA NUROCTAVIANI

D 300 150 051

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

**SKATE AND BMX PARK CENTRE
KOTA SERANG**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

MENTARI KHANZA NUROCTAVIANI

D 300 150 051

MENTARI KHANZA NUROCTAVIANI

D 300 150 051

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Ir. Indrawati MT

NIK.966

Ir. N. Sutardjono, MT, PhD.

NIK. 882

HALAMAN PENGESAHAN

**SKATE AND BMX PARK CENTRE
KOTA SERANG**

OLEH

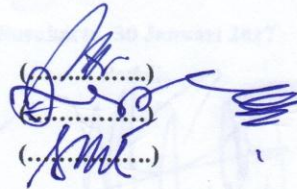
MENTARI KHANZA NUROCTAVIANI

D 300 150 051

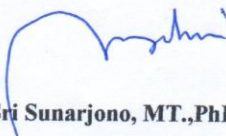
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Teknik, Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari ..Senin, 23-01-2017
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Ir. Indrawati, MT
2. Dr. Ir. Qomarun, MM
3. Rini Hidayati, MT


(.....)
(.....)
(.....)

Dekan,


Ir. Sri Sunarjono, MT.,PhD.
NIK. 682

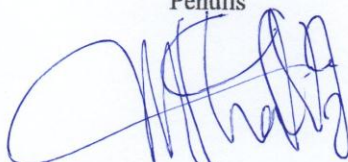
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 30 Januari 2017

Penulis



MENTARI KHANZA NUROCTAVIANI

D 300 150 051

SKATE AND BMX PARK CENTRE
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
(Studi Lapangan Kebutuhan Perencanaan dan Perancangan *Skate and BMX Park Centre*
Di Kota Serang)

Abstrak

Skateboard dan sepeda *BMX* merupakan olahraga ekstrim yang sedang banyak digemari pemuda saat ini. Olahraga ini sangat memacu adrenalin dan cenderung menampilkan kecepatan, ketinggian, bahaya dan aksi-aksi yang membutuhkan keberanian. Di Kota Serang, fenomena penggemar olahraga ini dimulai dari anak-anak, remaja, menjelang dewasa. Peminat olahraga ini setiap tahunnya meningkat, pada tahun 2016 peminat olahraga *skateboard* berjumlah 78 orang dan sepeda *BMX* berjumlah 170 orang. Beberapa atlet cukup banyak mengukir prestasi mulai dari kompetisi lokal hingga internasional. Namun, Kota Serang belum memiliki sarana untuk berlatih olahraga ekstrim ini. Para penggemar dan atlet olahraga ini sering menggunakan badan jalan depan alun-alun dan *rooftop* bangunan gedung pasar RTC. Adanya "*Skate and BMX Park Center*" diharapkan dapat memberikan sarana dengan fasilitas yang memadai untuk mewadahi penggemar olahraga ekstrim ini. Keberadaan *Skate and BMX park center* dapat digunakan sebagai sarana rekreasi, berlatih dan kompetisi. Orang tua dan warga sekitar juga dapat berjalan-jalan di area taman yang tersedia. Adanya *sitting place* juga dapat dimanfaatkan untuk saling mengobrol dan berdiskusi. Dengan melihat kondisi permasalahan tersebut diadakan penelitian terhadap pembangunan skatepark di Kota Serang. Penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi peluang pembangunan skatepark di Kota Serang. Penelitian dilakukan dengan metode fenomenologis yang dilihat dari perkembangan olahraga ekstrim di Kota Serang. Metode penelitian adalah kualitatif, yaitu deskriptif dan komparatif. Deskriptif digunakan untuk menjelaskan permasalahan, sementara komparatif digunakan untuk melakukan perbandingan dengan skatepark yang sudah ada sehingga dapat dijadikan sebagai acuan desain sesuai kebutuhan. Berdasarkan analisis yang sudah dilakukan diketahui banyaknya tempat yang tidak seharusnya dijadikan tempat berlatih karena dapat mengganggu kegiatan disekitarnya. Oleh karena itu, seiring dengan semakin berkembangnya olahraga ekstrim untuk beberapa tahun kedepan dirasa Kota Serang membutuhkan sarana olahraga ekstrim yang dapat mewadahi dan memfasilitasi kegiatan tersebut. Diharapkan adanya *Skate and BMX park center* ini dapat mendukung segala aktifitas olahraga ekstrim yang bersifat rekreasi dan kompetisi dengan standar nasional.

Kata Kunci: *Skate and BMX Park Centre, Skateboard, Sepeda BMX, Skatepark, Kota Serang.*

Abstracts

Skateboard and BMX are extreme sports that are much loved youth today. This sport is very pumped adrenaline and tend to display speed, height, danger and action that takes courage. In the city of Serang, the phenomenon of fans of this sport starts of children, youth, adulthood. Sports enthusiasts every year increases, in 2016 the sport of skateboarding enthusiasts numbered 78 people and BMX bicycles amounted to 170 people. Some athletes quite many achievements ranging from local to international

competition. However, serang city not yet have the means to practice this extreme sport. The fans and athletes often use the road ahead and rooftop plaza building RTC market. Presence " skate and bmx center" is expected to provide facilities with adequate facilities to accommodate fans of this extreme sport. The existence of Skate and BMX park center can be used as a means of recreation, training and competition. Parents and local residents can also take a stroll in the garden area available. Their sitting place useless to each other can also chat and discuss. By looking at these problems research held against the construction of a skatepark in the city of Serang. The study aims to identify development opportunities skatepark in the city of Serang. The study was conducted by the method of phenomenological views of the development of extreme sports in the city of Serang. The research method is qualitative, ie descriptive and comparative. Descriptive used to explain the problem, while comparative used to do a comparison with existing skatepark so that it can serve as a reference design as needed. Based on the analysis that has been made known many places that are not supposed to be a place to practice because it can interfere with surrounding activities. Therefore, along with the development of extreme sports for the next few years is considered Serang require extreme sports facilities that can accommodate and facilitate these activities. It is expected the Skate and BMX park center is able to support all activities of the extreme nature olahraga recreation and competition with national standards.

Keywords: *Skate and BMX Park Centre, Skateboard, BMX, Skatepark, Serang City.*

1. PENDAHULUAN

Skateboard dan sepeda *BMX* merupakan olahraga yang termasuk kedalam kategori ekstrim. Olahraga ekstrim yang dimaksud adalah olahraga yang dilakukan demi kepuasan adrenalin dengan menaklukkan rasa takut yang ada pada diri sendiri. Olahraga ini cenderung menampilkan kecepatan, ketinggian, bahaya, dan aksi-aksi yang membutuhkan keberanian

Kebutuhan *skatepark* di Kota Serang disebabkan adanya fenomena perkembangan *skateboard* dan sepeda *BMX* di Kota Serang. Olahraga-olahraga ekstrim tersebut mulai digemari para kawula muda bahkan anak-anak di Kota Serang. Puluhan anak muda sering memainkan di badan jalan depan alun-alun Kota Serang. Sekelompok anak muda penggemar olahraga ekstrim ini merupakan akar dari perkembangan komunitas olahraga ekstrim di Kota Serang.

Tuntutan sarana pengembangan olahraga *skate* dan sepeda *BMX* tentu harus dapat memenuhi kegiatan olahraga *skate* dan sepeda *BMX* yang rekreatif dan dapat dijadikan sebagai tempat kompetisi tanpa mengesampingkan rasa nyaman untuk para pengguna maupun pengunjung. Bangunan ini diharapkan menyediakan *Basecamp* untuk masing-masing komunitas yang dapat dijadikan sebagai tempat berkumpulnya komunitas agar komunitas dapat terorganisir dengan baik.

Dilihat dari segi arsitektural, Kota Serang belum memiliki bangunan yang terlihat spektakular, atau bisa dikatakan bangunan di Kota Serang masih biasa-biasa saja dan belum memiliki karakter pada konsep arsitekturnya sendiri. Hal ini menyebabkan penulis memutuskan

penyelesaian desain *skatepark* dengan pendekatan tampilan *skatepark* yang *iconic* terhadap jiwa muda salah satunya adalah konsep Arsitektur Kontemporer.

Kota Serang memiliki cuaca yang sangat terik pada siang hari. Menurut data kondisi geofisik Kota Serang memiliki iklim sedang. Cuaca rata-rata Kota Serang berkisar 23,1°C– 31,3°C dengan kelembapan udara sangat tinggi yaitu 78%. Dari data tersebut, penulis tentu mempertimbangkan tingkat kenyamanan pada sarana olahraga ekstrim ini. Dengan menghindari cuaca yang terik serta kelembapan udara yang cukup tinggi. Penulis berkesempatan membangun sarana olahraga yang dapat memadai sesuai dengan kebutuhan serta meminimalisir kekurangan yang ada di Kota Serang dengan cara membangun *skatepark indoor* dengan mempertahankan penghawaan alami.

1.1 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan beberapa uraian di atas maka permasalahan konsep perencanaan dan perancangan *Skate and BMX Park Centre* Kota Serang adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang taman *skate and BMX Park Centre* yang dilengkapi dengan bangunan di Kota Serang dengan mempertahankan penghawaan alami serta memiliki fasilitas yang lengkap dan memadai sebagai penunjang kegiatan olahraga ekstrim seperti *skateboard* dan sepeda *BMX*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Skatepark adalah sebuah sarana yang memfasilitasi olahraga ekstrim seperti *skateboard* dan sepeda *BMX*. Rancangan dan konstruksinya dibuat khusus untuk olahraga ekstrim tersebut. *Skatepark* dapat mewadahi sebagai tempat untuk berkumpul, bersantai, berlatih dan meningkatkan kemampuan dalam suatu lingkungan yang aman dan nyaman (*skateboard.com skatepark design, 2016*).

Semua *skatepark* pada dasarnya harus memiliki area untuk pemula yang memiliki ukuran kira-kira antara 464.51-743.22. . Area pemula ini seperti lereng landai yang memiliki *moguls*, *banks*, *hips* kecil, *rail slides* dan *curbs* dengan ukuran mulai dari 8 inch sampai 2.43 m. *Skatepark* juga harus memiliki elemen-elemen jalan yang membentuk sebuah *street course*. Elemen-elemen tersebut antara lain seperti *ledge*, tangga dan *rail* yang seperti pagar atau pegangan tangga. *Street course* memiliki ukuran kira-kira antara 929.03-1858.06 m² yang dirancang dengan baik. *Street course* terdiri dari beberapa bagian yang memiliki range kecepatan dari lambat hingga sangat cepat. Bagian-bagian ini dapat terdiri dari *transition*, *large banks*, *vert walls*, dan *banks* dengan permukaan rata yang memiliki *ledge*, tangga, *rail*, dan *cubs*. *Skatepark* didesain dengan memiliki ruang yang cukup agar seorang *skater* bisa dengan leluasa memulai manuver dengan memiliki setidaknya 8-10 kemungkinan untuk mengakhiri manuver tersebut.

Berikut merupakan beberapa desain tambahan yang harus diperhatikan pada *skatepark* adalah; Permukaan rata, Transisi, *Lips*, *Edges* dan *Coping* (pinggiran dinding), *Curbs*, *Blocks*, Dinding dan Tangga. Selain itu, pada *Skatepark* yang memiliki standar kompetisi harus memiliki peralatan yang dilengkapi dengan *Box*, *Launch Ramp*, *Fun Box*, *Half Pipe Ramp*, *Vert Ramp*, *Bowl/Pool*, dan *Coping*.

3. METODE

Metode pembahasan yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan ini adalah :

a. Data Primer

- Observasi

Mengadakan studi lapangan melalui pengamatan secara langsung untuk mengetahui kondisi fisik lokasi, tata existing, dan sarana prasarana yang sudah tersedia.

b. Data Sekunder

- Studi Literatur

Dengan mengkaji dan menelaah berbagai literatur yang terkait dengan pembahasan.

- Interview

Melakukan tanya jawab di lapangan dengan narasumber.

- Studi komparansi

Melakukan studi banding dengan sebuah objek yang memiliki kesamaan fungsi untuk mendapatkan referensi atau gambaran terhadap desain perancangan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ide perencanaan *Skate and BMX Park Centre* ini adalah salah satu upaya dalam memberikan fasilitas olahraga ekstrim yang belum dimiliki di Kota Serang. Upaya dalam memberikan fasilitas tersebut dengan cara membangun suatu tempat yang memiliki sarana dan prasana yang lengkap sebagai penunjang kegiatan olahraga rekreasi yang ekstrim ini. *Skate and BMX Park Centre* memiliki bagian indoor dan outdoor.

Indoor skatepark merupakan bangunan arena skate dan *BMX* dengan sarana yang memadai sesuai dengan fungsi-fungsi dan tujuan didirikannya bangunan *skatepark*. Arena yang dibangun pada *indoor skatepark* harus sudah sesuai dengan standar nasional arena permainan *skate* dan sepeda *BMX*. Selain adanya arena *skate* dan sepeda *BMX*, *indoor skatepark* juga dilengkapi dengan retail

shop dan kafetaria. Bangunan *indoor skatepark* dilengkapi dengan bukaan yang besar dan banyak, sehingga udara alami dapat dinikmati di dalam ruangan.

Outdoor pada bangunan *skatepark* ini merupakan sebuah taman rekreasi yang dilengkapi dengan beberapa arena kecil untuk bermain skate dan sepeda *BMX* agar dapat digunakan oleh anak-anak kecil yang juga tertarik pada permainan ini. Arena pada *outdoor* tidak selengkap seperti pada arena *indoor skatepark*. Selain adanya beberapa arena kecil, *outdoor* juga dilengkapi dengan taman hijau, sitting group, serta ditanami beberapa pohon yang dapat dijadikan sebagai penyebar udara juga penyerapan bising dari suara kendaraan di jalan raya.

Dari hasil penelitian didapatkan beberapa data yang berpengaruh dalam pembahasan Pembangunan *Skate and BMX Park Centre* di Kota Serang sebagai berikut :

4.1 Lokasi Terpilih

Terletak di Jalan Raya Serang-Pandeglang Pal-5 Desa Kemanisan, Kecamatan Curug.



Gambar 4. 1 Lokasi Terpilih

Lokasi terpilih dengan pertimbangan:

1. Termasuk kedalam kawasan penataan wilayah strategis sesuai dengan RTRW Kota Serang Pasal 9 poin 4b
2. Lokasi mengikuti perencanaan adanya pembangunan sport center dalam program Rencana Tata Ruang Wilayah Provinsi Banten
3. Mudah dijangkau dengan kendaraan umum atau pribadi
4. Kondisi topografi tidak berkontur.
5. Memiliki sarana dan prasarana yang memadai.
6. Kondisi topografi tidak berkontur

4.2 Analisa Konsep Pencapaian

Tujuan : untuk memperoleh/ menetapkan pintu masuk utama yang mudah dan strategis.

Data:

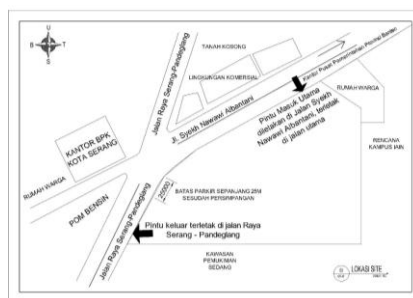
1. Jalan Syekh Nawawi Al-Bantani merupakan jalan utama dengan jalur 2 arah yang menghubungkan jalan menuju arah Kota, arah kantor pemerintahan, arah pandeglang, serta menuju ke arah ciomas/ padarincang.
2. Jalan Syekh Nawawi merupakan jalan yang cukup ramai dilewati oleh kendaraan

Analisa:

1. Mudah dijangkau dengan kendaraan umum dan pribadi karena merupakan jalur utama dari arah kota menuju kantor pusat pemerintahan, pandeglang, dan ciomas.
2. Disesuaikan dengan arah pergerakan lalu lintas, potensi jalan, serta kegiatan di lingkungan sekitarnya.
3. Pintu masuk menghadap langsung dengan jalan utama dan jauh dari kemacetan.
4. Pencapaian terdekat menuju lokasi (site)

Konsep:

1. Mempermudah alur kendaraan yang masuk maupun keluar dengan merespon dari pergerakan lalu lintas pada jalur Syekh Nawawi Albantani yang bertujuan untuk menghindari kepadatan kendaraan dan kemacetan.
2. Pintu masuk utama terletak pada jalan utama Jalan Syekh Nawawi Albantani dan Pintu keluar terletak pada bagian sebelah Barat site di Jalan Raya Serang – Pandeglang.



Gambar 4. 2 Analisa konsep pencapaian

3. Memberikan jarak minimal sepanjang 25 m pada persimpangan jalan sebagai sirkulasi parkir.

4.3 Konsep Zonifikasi Area

Tujuan konsep area agar mengetahui kebutuhan ruang zona *indoor*, *outdoor*, dan *service area* sehingga dapat ditentukan letak zona-zona kegiatan sesuai dengan karakter dari kegiatan tersebut. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan pergerakan alur yang nyaman.

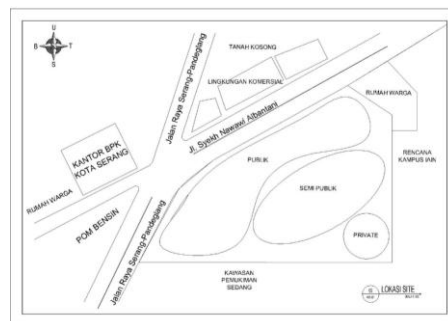
Data :

1. Tingkat kebisingan terletak pada lingkungan jalan utama Syekh Nawawi Albantani dan Jalan Raya Serang – Pandeglang.

2. Integritas terhadap konsep view

Analisa :

1. Zonifikasi area yang ditujukan untuk kenyamanan pengguna
2. Zona publik, merupakan area yang dapat dengan mudah diakses oleh pengunjung yang datang sebagai sarana rekreasi. Ditempatkan pada zona yang mudah dicapai dari pintu masuk.
3. Zona semi publik, merupakan zona yang tidak dapat sembarangan diakses oleh pengunjung.
4. Zona *private area* yang hanya dicapai oleh pengelola, diletakan jauh dari zona yang mudah dicapai oleh publik/ pengunjung. Namun tetap mempertimbangkan kemudahan pencapaian oleh pengelola.



Gambar 4. 3 Analisa Zonifikasi Area

Konsep :

1. Pembagian zona publik, semi publik dan private kedalam bentuk perzoningan secara vertikal dan horizontal.
2. Zona publik ditempatkan pada bagian yang mudah dicapai dan dekat dengan jalan utama/ pintu masuk (*Skatepark Outdoor*).
3. Zona semi publik, merupakan arena berlatih dan bertanding yang memiliki standar nasional (*Skatepark Indoor*).
4. Zona private, merupakan area yang digunakan oleh pengelola bangunan, baik kegiatan pelayanan, maupun perawatan.

4.4 Analisa Konsep Landscape

Tujuan : untuk menentukan jenis vegetasi yang dibutuhkan dan menempatkan vegetasi sesuai dengan fungsinya sehingga dapat terciptanya nilai yang memiliki estetika pada bangunan.

Data :

1. Vegetasi pada lokasi masih di dominasi dengan pohon, semak-semak,dan rumput liar.
2. Pepohonan tidak ditata dengan rapih.

Analisa :

1. Vegetasi dengan fungsi teknis
2. Vegetasi yang memiliki fungsi melindungi bangunan dari pengaruh iklim yang berlebihan.
3. Vegetasi dengan fungsi estetis
4. Vegetasi yang mampu memberikan nilai keindahan pada bangunan.
5. Vegetasi dengan fungsi pendukung
6. Vegetasi yang digunakan sebagai batas pandang

Konsep :

Tanaman peneduh

Sifat & fungsinya : digunakan sebagai penghalang pandangan, pereduksi panas serta sebagai peneduh yang memiliki karakteristik berdaun lebat (pohon tanjung, ketapang kencana, pohon trambesi).

Tanaman hias

Sifat & fungsinya : sebagai salah satu faktor penambah estetika pada bangunan, dapat menyerap sinar matahari dan bisa digunakan sebagai pengarah jalan (glodokan tiang, palm, dan bunga-bunga).

Tanaman penutup tanah/ *ground cover*

Sifat & fungsinya : sebagai penutup tanah ruang luar, dengan memiliki kesan hijau dan sejuk,



Gambar 4. 4 Analisa Konsep Landscape

mudah tumbuh serta dapat tahan terhadap cuaca yang kering (*carpet grass, zaysia, begonia, bougenville*).

4.5 Analisa Konsep Matahari

Tujuan Agar dapat memanfaatkan sinar matahari sebagai cahaya alami guna menunjang segala kegiatan dalam bangunan *indoor*.

Data:

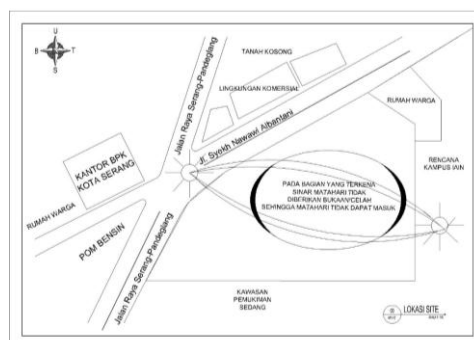
1. Arah edar matahari dari Timur ke Barat
2. Site berada pada iklim tropis

Analisa:

1. Sinar matahari dibutuhkan untuk penerangan secara alami pada siang hari.
2. Siang hari matahari sangat panas.
3. Sore hari matahari tidak begitu panas.

Konsep:

1. Memperbanyak tanaman peneduh disekitar site
2. Menutup celah masuknya sinar matahari pada bagian gedung yang terkena sinar matahari langsung sehingga sinar panas tidak memasuki gedung. Memberikan kanopi disekeliling gedung.
3. Penggunaan vegetasi yang tepat agar mengurangi panas dalam site, sehingga intensitas panas yang masuk dapat berkurang, serta dapat memberikan kenyamanan dalam berkegiatan di dalam bangunan.



Gambar 4. 5 Analisa Konsep Matahari

4.6 Analisa Konsep Angin

Tujuan konsep angin untuk mendapatkan penghawaan alami pada bangunan dengan memaksimalkan bukaan dari Utara, Timur, dan Selatan, sehingga menghindari terjadinya *cross ventilasi*.

Data :

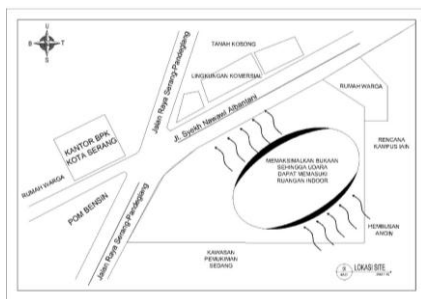
1. Arah angin di Indonesia berhembus dari Tenggara ke Barat laut dan dari Timur laut ke Tenggara dan begitu sebaliknya.

Analisa :

2. Memanfaatkan angin secara optimal untuk penghawaan udara secara alami pada arena lomba di bangunan *indoor*.
3. Bangunan dapat memecah angin jikalau angin terjadi terlalu besar.

Konsep :

1. Menggunakan vegetasi dalam upaya membelokkan dan memecah arah angin yang bertujuan untuk mengurangi angin yang masuk ke dalam site jikalau angin terlalu besar.
2. Mengoptimalkan bukaan dari arah hembusan angin.



Gambar 4. 7 Arah Angin

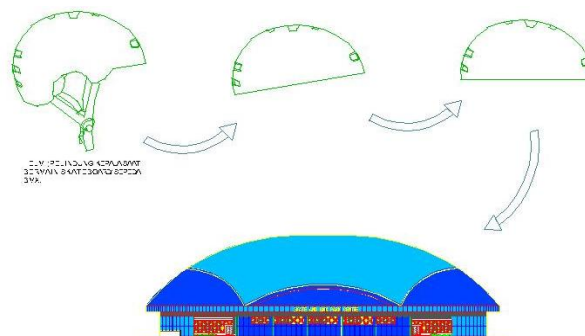


Gambar 4. 6 mengoptimalkan bukaan dinding berlubang pada bangunan

4.7 Penyelesaian Desain

a. Pendekatan Bentuk

Skate and BMX Park Centre yang merupakan wadah dalam kegiatan olahraga ekstrim yang bersifat kompetisi dan rekreasi. Dalam kategori olahraga rekreasi, olahraga ini cukup



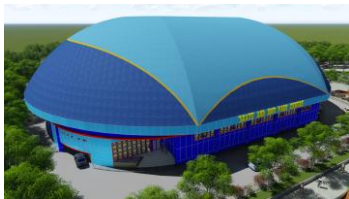
Gambar 4. 8 Pendekatan Bentuk

memberikan rasa bahagia untuk yang menggemarnya. Penulis mengusung ide bentuk dasar bangunan dari **“Helm”**. Helm merupakan alat pengaman yang dipakai saat bermain olahraga ekstrim seperti *Skateboard* dan *BMX*.

Tampilan fasad pada bangunan ini merupakan hasil transformasi desain dari helm yang digunakan sebagai alat pengaman saat bermain *skateboard* dan sepeda *BMX*.

b. Pendekatan Arsitektur Kontemporer

Arsitektur Kontemporer adalah suatu karya arsitektur yang menjadi kekinian di zamannya. Arsitektur Kontemporer bersifat kekinian, progresif, dan terus berkembang dari waktu ke waktu. Arsitektur Kontemporer erat kaitannya dengan konteks waktu dan dimana bangunan itu didirikan.



Bangunan Utama *Skatepark Indoor*



Bangunan Penunjang Masjid



Bangunan Penunjang *Retail Shop*



Bangunan Penunjang Caffe



Bangunan Penunjang *Basecamp*



Skatepark outdoor

Gambar 4. 9 Penyelesaian Desain

4.8 Studi Komparasi

Menurut ulasan beberapa skatepark, arena yang ada dalam sebuah skatepark tidak memiliki arena yang ganda sehingga untuk bermain dalam skatepark tersebut para komunitas harus dapat berbagi arena, atau sesuai dengan jadwal booking yang dilakukan. Berikut daftar table studi komparasi pada *Skatepark Indoor*.

Tabel 4. 1 Komperasi dari beberapa gambaran *skatepark*

No	Elemen Desain	Bunker SP	Landslide Park	Marseille	Ollies SP	Vans Orange	XC SP
1	Style Bangunan	Modern	Modern	Kontemporer	Modern	Modern	Kontemporer
2.	Jenis arena	-vert ramp -box -launch ramp -rail tangga -half pipe	-launch ramp -box -vert ramp -rail tangga -block -half pipe	-fun box -launch ramp -box -vert ramp -rail tangga -curbs -block -half pipe -tangga	-vert ramp -box -launch ramp -rail tangga -half pipe	-fun box -box -tangga -rail tangga -half pipe -launch ramp -vert ramp	-fun box -box -tangga -rail tangga -block -curbs -bowl -half pipe -vert pipe -launch ramp
3	Arena penunjang	-	-	-gelanggang es -arena olahraga hoki	-	-	-arena caving -arena climbing -arena high rops and free fall
4	Fasilitas	-retail shop -party room	-free wifi -foosbal table -caffe and snack bar -lounge	-restoran -party room	-retail shop	-retail shop -party room	-music studio -caffe -retail shop
5	Sistem penghawaan	AC	AC	AC	AC	AC	-bukaan ventilasi yang besar -AC
6	Bentuk atap	Datar	Datar	Melengkung datar	Datar	Datar	Melengkung dan miring
7	Material skatepark	Papan kayu	Papan kayu	Papan kayu	Papan kayu	Papan kayu	-Papan kayu -perkerasan

4.9 Penulisan Daftar Pustaka

AnalisaPenulis. (2016). Skala Prioritas Pemilihan Site. Surakarta: Mentari Khanza.

Dinas Pemuda, Olahraga, Pariwisata dan Budaya Kota Serang. (2015). Daftar Prestasi Sepeda BMX. *Daftar Prestasi Sepeda BMX*.

Indra, R. (2016, September 13). Prestasi Anggota Skateboard Kota Serang. (M. Khanza, Pewawancara)

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2016). Dipetik September Kamis, 2016, dari Kamus Besar Bahasa Indonesia Web Site: <http://kbbi.web.id/edukasi>

kamuslengkap. (2016, september 24). Diambil kembali dari *kamuslengkap*: <http://kamuslengkap.com/>

Kemala, M. A. (2010). Arena Olahraga BMX, Skateboard, dan In-line Skate di Yogyakarta. *Tugas Akhir Strata 1*, 36-44.

Perda. (2014-2018). *Tinjauan Umum*. serang: Bappeda.

Prasidha, W. (2013). Solo Skatepark dengan Pendekatan Arsitektur Metafora. *Tugas Akhir UNS*.

Rigby, C. (2012). *1000 Perkara Kamu Harus Tau Tentang Sukan*. Malaysia: Info Meditasi Sdn.

TataRuangKota. (2010-2030). *RTRW*. serang: Tata Ruang Kota.

Utami, W. S. (2014). Gorontalo Sport Center. *Thesis Universitas Negeri Gorontalo*.

5. PENUTUP

Peneliti mengajukan adanya pembangunan *Skatepark Indoor* dan *Outdoor* dengan konsep pendekatan bangunan arsitektur kontemporer yang tetap mempertahankan penghawaan alami dengan mengoptimalkan bukaan pada dinding berlubang yang di aplikasikan pada bangunan utama (*skatepark indoor*).

DAFTAR PUSTAKA

AnalisaPenulis. (2016). *Skala Prioritas Pemilihan Site*. Surakarta: Mentari Khanza.

Dinas Pemuda, Olahraga, Pariwisata dan Budaya Kota Serang. (2015). Daftar Prestasi Sepeda BMX. *Daftar Prestasi Sepeda BMX*.

Indra, R. (2016, September 13). Prestasi Anggota Skateboard Kota Serang. (M. Khanza, Pewawancara)

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2016). Dipetik September Kamis, 2016, dari Kamus Besar Bahasa Indonesia Web Site: <http://kbbi.web.id/edukasi>

kamuslengkap. (2016, september 24). Diambil kembali dari kamuslengkap: <http://kamuslengkap.com/>

Kemala, M. A. (2010). Arena Olahraga BMX, Skateboard, dan In-line Skate di Yogyakarta. *Tugas Akhir Strata I* , 36-44.

Perda. (2014-2018). *Tinjauan Umum*. serang: Bappeda.

Prasidha, W. (2013). Solo Skatepark dengan Pendekatan Arsitektur Metafora. *Tugas Akhir UNS*.

Rigby, C. (2012). *1000 Perkara Kamu Harus Tau Tentang Sukan*. Malaysia: Info Meditasi Sdn.

TataRuangKota. (2010-2030). *RTRW*. serang: Tata Ruang Kota.

Utami, W. S. (2014). Gorontalo Sport Center. *Thesis Universitas Negeri Gorontalo*.